

手ほどき麻雀
入門編
PlayStation
日本プロ麻雀連盟公認
naxat

このたびは加賀クリエイトの「手ほどき麻雀 入門編」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このソフトは、麻雀ゲームの入門編として、実際の麻雀を家庭等で楽しめるようになるための学習ソフトです。麻雀の知識は全く無いが、これから覚えてみようという意欲のある方を年齢を問わず対象としております。麻雀の1から親切丁寧に、わかりやすい表現の言葉と図解で、基礎を中心にして作りました。

何度もくり返しプレイしていただき、ソフトで覚えたことを実際の麻雀牌を使って、さらに練習されることをお薦めいたします。

もくじ

メモリーカードの注意事項

●メモリーカードは、メモリーカード差込口（スロット）1のみ対応しています。メモリーカード差込口（スロット）2は使用しないでください。

●メモリーカードまたはコントローラをゲームの途中で抜いたり、差し直したりしないでください。抜いたり、差し直したりすると、セーブデータが壊れる可能性があります。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SLPS 01826

ゲームの始め方

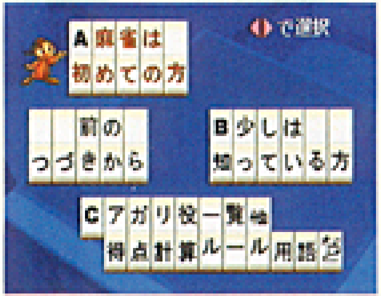
ディスクをセットし、電源を入れます。「手ほどき麻雀 入門編」タイトル・デモ画面が表示された後、STARTボタンを押します。（◎ボタンでも可能）
メインメニュー画面が表示されますので、方向キー⇦⇨でアイコンを移動し、項目を選択した後に◎ボタンを押して決定します。
なお、⊗ボタンを押すとタイトル・デモ画面に戻ることができます。

前のつづきから

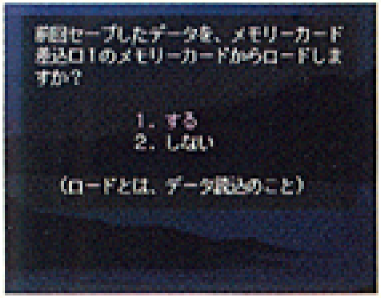
メニュー画面に表示されている「前のつづきから」を方向キー⇦⇨で選択して◎ボタンを押すと、ロード画面が表示されます。ロード選択画面では、方向キー⇧⇩で「する」を選んで、◎ボタンを押すと、前回セーブされたをデータをメモリーカードからロードができ、メインメニュー画面に戻ってから、前の続きを選んでプレイすることができます。また、「しない」を選んで、◎ボタンを押すか、⊗ボタンを押すと、前回セーブしたデータをロードせずに、メインメニュー画面に戻ることができます。



●タイトル・デモ画面



●メインメニュー画面

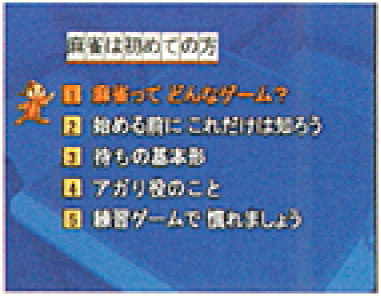


●ロード画面

麻雀は初めての方

メニュー画面が表示されますので、方向キー⇧⇩でアイコンを移動して選択し、◉ボタンを押して決定します。⊗ボタンを押すとメインメニュー画面に戻ることができます。

麻雀とはいったいどんなゲームなのかを始めとして、ゲームに使う牌の説明やセット（メンツ）の作り方、それに役やアガリ方等までを図や音声でわかりやすく解説してくれます。



●麻雀は初めての方内のメニュー画面

①麻雀ってどんなゲーム？

実写ムービーで麻雀を1局分紹介し、音声でゲームの概略を説明してくれます。

終了時点で、復習レッスンとして選択クイズ形式の問題を数問出題します。



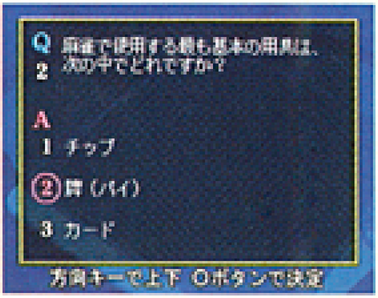
●実写ムービー画面

復習LESSON

選択クイズ形式問題で復習します。

（各章ごとの終了後に内容に準じた問題が出題されます。）

各レッスン終了後、ここまでの経過をセーブすることができます。



●復習レッスン画面

②始める前にこれだけは知ろう

麻雀の基礎知識を１から学ぶメニューです。方向キー⇧⇩で選択し、◉ボタンを押して決定します。

■ゲームに使うもの

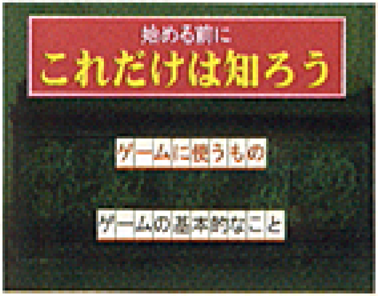
牌（パイ）・点棒（テンボウ）等・麻雀台・牌の全種類、呼び方、点棒の種類等を説明。

■ゲームの基本的なこと

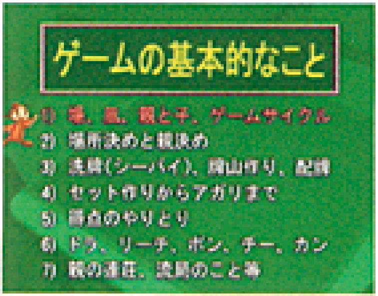
ゲーム開始までの決め事から、プレイの目的や方法、アガリ方と得点のやりとりまでを１局分想定した流れを７項目に細かく分けて解説しています。

（①〜⑦項目にボタン操作がある場合がありますがその時は画面の指示にしたがって操作してください。）

① 場、風、親と子、ゲームサイクル
② 場所決めと親決め
③ 洗牌（シーパイ）、牌山作り、配牌
④ セット作りからアガリまで
⑤ 得点のやりとり
⑥ ドラ、リーチ、ポン、チー、カン
⑦ 親の連荘、流局のこと等



●メニュー画面

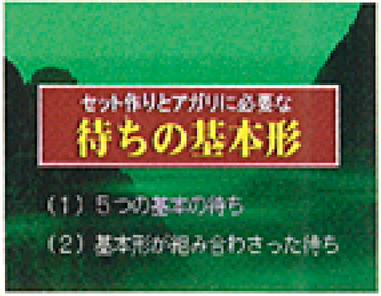


●7項目選択画面


●解説画面

③待ちの基本形

セット作りとアガリに必要な待ちの基本形の3枚セットを完成させる(=アガリ)ために、待ち方をどんなとらえ方をして覚えていくのがよいのかを牌の動きで見せながらわかりやすく解説しています。
1と2のどちらかを方向キー⇧⇩で選択し、◉ボタンを押して決定します。(以下◉ボタンで進行)



●メニュー画面



●解説画面

① 5つの基本の待ち

セット完成=アガリのための待ち牌を基本となる5つのパターンを覚えてもらうように詳しく解説しています。

① 両面(リャンメン)待ち
② 辺張(ペンチャン)待ち
③ 嵌張(カンチャン)待ち
④ 単騎(タンキ)待ち※ノベタン待ち
⑤ 双碰(シャンポン)待ち

の5つの基本の待ち形について、豊富な例を見せながら徹底解説します。

② 基本形が組み合わさった待ち

待ち方が2種類以上の場合、混乱することや見逃してしまうことのないように、図例を用いて、牌列のとらえ方や、メンツに分解して考えるということをわかりやすく解説します。

A.アンコに連なる形の待ち
B.順子が長い形の待ち
C.面子が複合した形の待ち

④アガリ役のこと

これを知らないとゲームにならない「アガリ役」について、役名の名称や内容の解説をしてくれます。

① 役ってどういう役目？

アガリ役がどのようなものかを例で説明します。

② これだけある役のＡ～Ｚ

全アガリ役を、一覧及び各役の図例の牌列（間違いな例や間違えやすい手も）と共に解説。一覧は翻数の少ない順になっていますが、見たい役を指示すればその役の解説を直接見ることができます。

⑤練習ゲームで慣れましょう

今までの基本をまとめた練習ゲームをプレイしてみるモードです。①から④までを終了していないとこのゲームのモードはプレイできません。

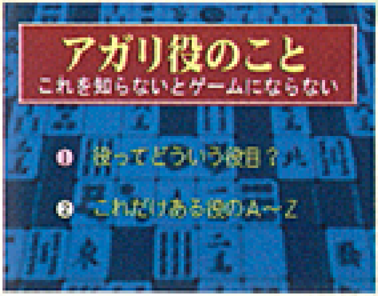
① 手始めのゲーム

Ａの②から④までの内容が入った、練習用の割とやさしい麻雀ゲームを、実際にプレイしてもらいます。アドバイスは、プレイヤーが捨て牌を選んだ時点で表示されます。

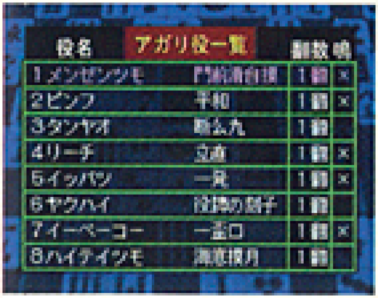
② 役作りにトライ

代表的な役の世界（タンヤオの国等）を設定して、ゲームをしながらいろいろな役作りを体験して覚えてください。

ゲームの配牌、ツモ牌は、同じ内容を繰り返し練習できる様に決められています。
練習ゲームは半荘単位で任意にスキップすることができます。



●メニュー画面



●アガリ役一覧画面



●練習ゲーム選択画面

正しい捨て牌以外は切ることができなくなっています。その解説が、その度に表示されますので、よく見ながらプレイしてください。

実力お試しTEST

①～⑤をプレイしていないと、メニューから選択することはできません。
「麻雀は初めての方」のモードのおさらいのTESTが、選択クイズ形式でいくつか出題されます。このTESTをクリアしなければ、「少しは知っている方」のモードへは進むことができません。



●実力お試しTEST画面

オプション

「麻雀は初めての方」の練習ゲームと「少しは知っている方」でのゲームでは、オプションにてゲームの設定をすることができます。

配牌・・・・・自動か手動を選択できます。
ツモ・・・・・自動か手動を選択できます。
ゲーム・スピード・・・遅、中、速を選択できます。
BGM　・・・・有りか無しを選べます。
選択終了・・・◎ボタンでオプションを終了します。



●オプション画面



セーブとロード及びゲームの選び方について

「麻雀は初めての方」のモード⑤練習ゲーム、「少しは知っている方」のモード①、②、③、④-Aの各解説付のゲームは、半荘終了ごとにセーブできます。次回続きからプレイしたい場合も、1度済ませたゲームをくり返しプレイしたい場合も、共に各ゲーム開始前に表示される画面で選択することができます。

少しは知っている方

「麻雀は初めての方」のモードを終了してからプレイするゲームモードですが、麻雀を少し知っている方は、このモードから始めることもできます。
但し、実力お試しTESTをクリアしないと次へ進めません。（内容は「麻雀は初めての方」のモードの最後のTESTと同じです）「麻雀は初めての方」のモードでTESTをクリアしていれば、TESTは出ません。
最後にフリー実戦ゲームもあり、学習の成果をたっぷりと試すことができるようになっています。

①やさしいアガリ方をやってみる

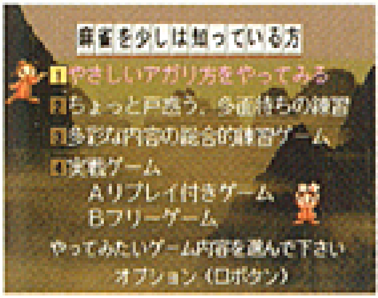
比較的やさしい待ちや手でアガれるように仕立てられたゲームで、プレイヤーは麻雀ゲームの楽しさを味わうことができます。

②ちょっと戸惑う多面待ちの練習

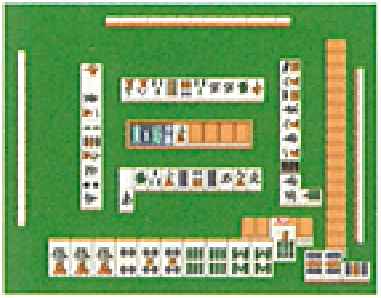
「麻雀は初めての方」のモードで学んだ、待ちの基本系が３種類以上になる「多面待ち」を主とした練習ゲームで、初心者には少々てこずる内容も含まれています。

アドバイスの表示について

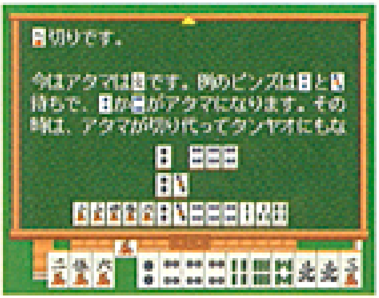
上部に▲が表示されているアドバイスは、次のページにも続いていますので、方向キーの⇧⇩で操作してください。



●「少しは知っている方」メニュー画面



●プレイ画面



●多面待ち練習の解説画面

③多彩な内容の総合的練習ゲーム

最初から学んできたことを包括した、総合的な練習ゲームです。特にテーマを決めないで柔軟に対応してもらう為の練習です。

④実戦ゲーム

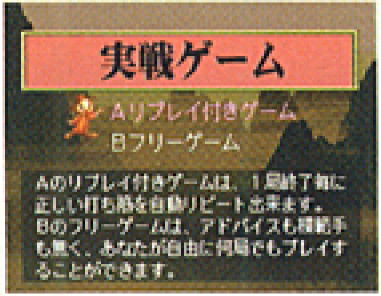
A.リプレイ付きゲーム

これまでの練習ゲームと基本のシステムは同じで内容は、実戦麻雀に近いものになっています。正しい牌の他は切れませんが、1局が終了すると、そのゲームの正しい打ち筋を再現して見せてくれる機能が付いています。それにより、その局で自分が迷いながら打った手(決められていた手)の流れがスムーズに理解できます。

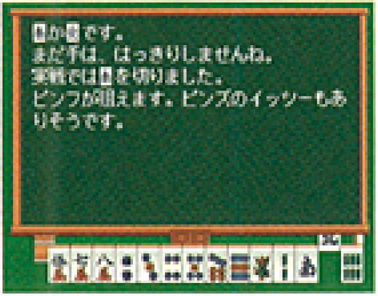
B.フリーゲーム

ここで初めて、プレイヤーは自分の意志で、最初から麻雀ゲームをプレイすることが出来ます。内容はあくまで初心者レベルであり、他家が高度な麻雀のテクニックで打ってきたりすることはありません。半荘で1区切りですが、異なる内容で無限にプレイすることができます。

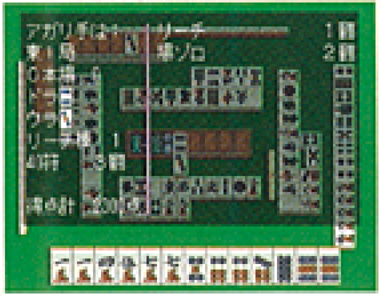
ルール上、リーチができる手になっていなくてもリーチを宣言することはできますが、その場合はチョンボになりますので実行できないようになっています。



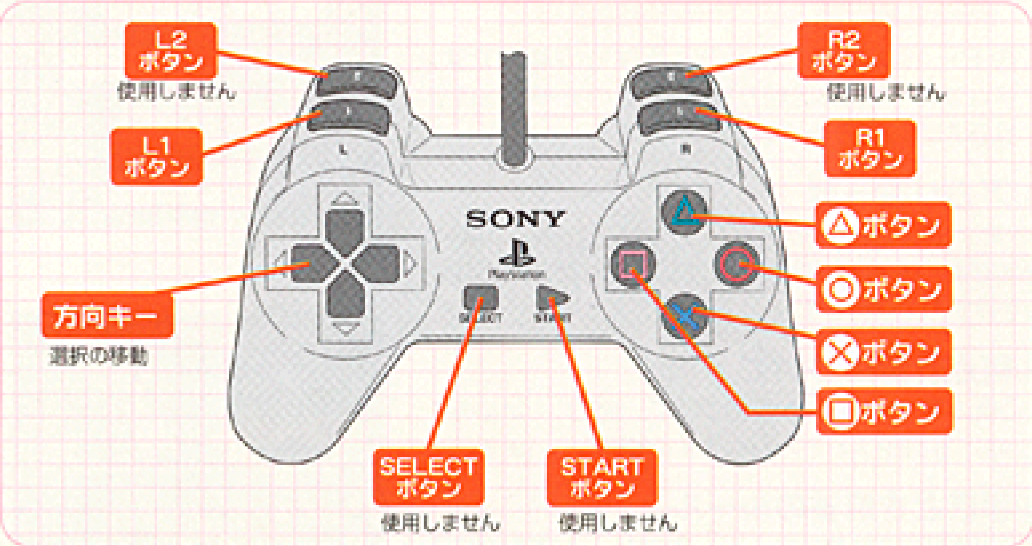
●実戦ゲーム画面



●リプレイ付きゲーム画面


●フリーゲーム画面

コントローラの操作方法



通常時のコントローラの使用法

○ボタン ・・・・次のメニューに進む時や選択決定に使用します
×ボタン ・・・・前のメニューに戻る時や項目を抜ける時に使用します

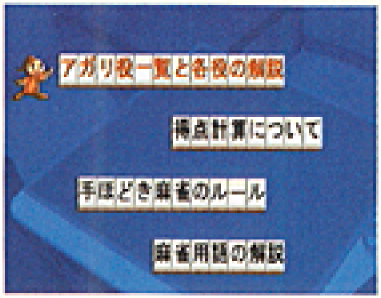
麻雀ゲーム中でのコントローラの使用法

○ボタン ・・・・捨牌の選択決定、副落牌メニュー内での決定、鳴き牌点滅時に鳴かない時に使用
△ボタン ・・・・捨牌の決定、手動時のツモ
□ボタン ・・・・副落牌メニュー画面に入る
×ボタン ・・・・キャンセル
L1ボタン ・・・現在の得点を確認することができます
R1ボタン ・・・アドバイスウインドウが再度表示されます
方向キー ・・・・捨牌、副落牌の選択移動
（特別な操作はゲーム上の各項目にしたがって操作してください。）

※アナログコントローラは通常のコントローラとしてお使いいただけます。

アガリ役一覧他 得点計算ルール用語など

このモードは麻雀の辞書のようなものなのです。ゲーム途中(半荘の区切りなど)でこのモードへ行って見ることもできます。



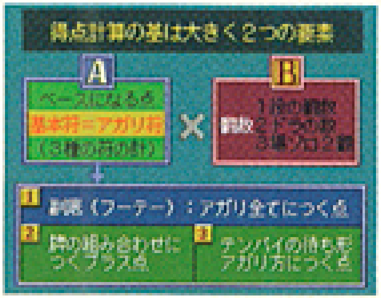
●メニュー画面

①アガリ役一覧

「麻雀は初めての方」のモードのアガリ役一覧と同様の内容です。(6ページ参照)役について知りたい時に直接、役を探すのに便利です。

②得点計算について

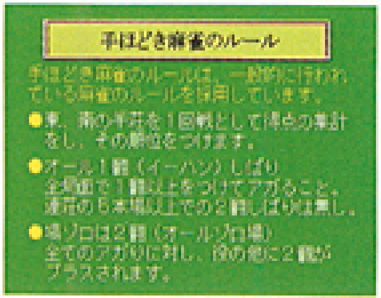
初心者の不得手な得点計算について、覚えにくい符のことから、例題を入れてわかりやすく解説しています。



●得点計算について画面

③手ほどき麻雀のルール

手ほどき麻雀で採用している一般的なルールを簡単に画面で説明しています。(13ページにも簡単にですが掲載してあります)



●ルール画面

ゲーム中の役の解説では、アガリ役の翻数「場ゾロの２翻」を加えない翻数で表示してあります。点数計算画面での翻数とは異なりますのでご注意ください。

アガリ点数は、一般的な計算方法で満貫に切り上げて表示しています。

(7,700点→8,000点)

(11,600点→12,000点)

点数計算画面では、正確な点数計算になっており、解説の点数とは異なる場合がありますので、ご注意ください。

④麻雀用語の解説

当ソフトで使用している麻雀用語、及び一般的に多く使用されている用語を50音の行別に収録してあります。方向キー⇧⇩でアイコンを移動して行を選択し、◎ボタンを押して決定すると、行の最初の言葉から表示されますので、確認したい用語を探す場合は、さらに◎ボタンを押して画面を送ってください。
⊗ボタンを押すとニュー画面に戻ることができます。



●行選択画面

修了認定TEST

日本プロ麻雀連盟公認の「手ほどき麻雀」の修了を認定してもらうTESTです。
実力お試しTESTと同様の方式ですが、基礎の他、ゲーム内容に関する問題も含めた文字通りの総合TESTです。合格点(70点以上)を取れれば「修了認定証」が表示されて、認定されたことになります。
「少しは知っている方」内の解説付ゲームを全半荘数70%を終了(セーブしてあること)していると、修了認定TESTを選ぶことができるようになります。



●テスト画面



●修了認定書

手ほどき麻雀のルール一覧

「荘風」東南半荘で場に2翻がつきます。

「縛り」1翻縛りです。

「王牌」14枚残します。

「喰いタンヤオ有り」
鳴いたタンヤオを認めます。

「先付け有り」
アガった時に役があればアガれます。

「裏ドラ有り」
リーチしてアガったときに、裏ドラは有効です。カンドラ、カンウラもあります。

「一発有り」一発役を認めます。

「二家和無し」
1牌の捨て牌で、2名同時のロンを認めません。アガリは上家優先となります。

「三家和流局」
1牌の捨て牌で、3名同時のロンの場合は流局となります。

「ノーテン罰符有り」
ノーテン罰符は場に3000点です。

「ノーテン親流局」
親がノーテンのときは親は流れます。

「ドボン無し」
誰かの持ち点がマイナスになっても半荘は終了しません。

「ピンフツモ有り」
門前清模和と平和の複合を認めます。

「七対子の扱い」七対子は25符です。

「副露平和の扱い」
副露した平和形の基本点は30符です。

「数え役満有り」
15翻以上の役は役満扱いとする。

「馬」馬はありません。

「持ち点と精算について」
25000点持ちの30000点返しです。西入りはありませんので、オーラス終了で精算は四捨五入。同じ点数の人が複数いた場合、起家から優先で1位となり、その下家から　2位、3位となります。

「フリテンリーチ有り」
アガリ牌のうち1つでも捨牌中にあればフリテンとなり、自模アガリしか出来ません。
ただし自模アガリのみであればリーチをかけても構いません。

「包」
大三元・大四喜を決定づけるようなポンをさせた人は包になります。大三元や大四喜を自模られた場合、包の人は全額を支払、他家が放銃した場合でも半額を支払わなければなりません。

「チョンボ」
チョンボとなりうるアガリはゲーム上ではできません。

「リーチ後のアンカン有り」
待ちとテンパイの形が変わらない場合のみ有効。

「ミンカン後のリンシャンカイホウの扱い」
カンをさせた人の責任払いです。

「アンカンのチャンカンは不可」

「途中流局について」
四家リーチ・三家和・四風連打・九種九牌・四カンツで発生します。

麻雀のルールは、地域や人によって、細部に多少の違いがあることがありますが、手ほどき麻雀は日本プロ麻雀連盟が認める、最も一般的なルールによってプレイしていただくようにしてあります。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

naxat

加賀クリエイト株式会社
〒101-0021　東京都千代田区外神田3-12-8
TEL 03-4455-3157（代）

SLPS 01826